

STAR WARS™ DOL-GERD-NOE-M

STAR WARS REBEL STRIKE™ ROGUE SQUADRON III



11879979151



EmuMovies

DOLBY
SURROUND
PRO LOGIC II

ATARI

FACTOR

Activision Deutschland GmbH, Brunnfeld 2 - 6, 93133 Burglengenfeld

LucasArts und das LucasArts-Logo sind Marken von Lucasfilm Ltd. © 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. oder Lucasfilm Ltd. & TM wie verwendet. Alle Rechte vorbehalten. Das Factor 5-Logo ist eine Marke von Factor 5, LLC. Dolby, Pro Logic und das Doppel-D-Symbol sind Marken der Dolby Laboratories.

PRINTED IN GERMANY

80673.262.GM

SPIELANLEITUNG



NINTENDO
GAMECUBE™

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO-SYSTEM PASST.



DIESER SPIELTITEL UNTERSTÜTZT GLEICHZEITIGES SPIelen FÜR EIN BIS ZWEI SPIELER UNTER VERWENDUNG ZWEIER CONTROLLER.



DIESER SPIELTITEL ERFORDET EINE MEMORY CARD (SPEICHERKARTE), UM SPIELSTÄNDE-, EINSTELLUNGEN ODER -STATISTIKEN ABZUSPEICHERN.



DIESER SPIELTITEL IST KOMPATIBEL MIT DEM MOBILen GAME BOY ADVANCE VIDEOSPIELSYSTEM.

ZURÜCKSETZEN DER STEUERELEMENTE DES CONTROLLERS IN DIE NEUTRALE POSITION

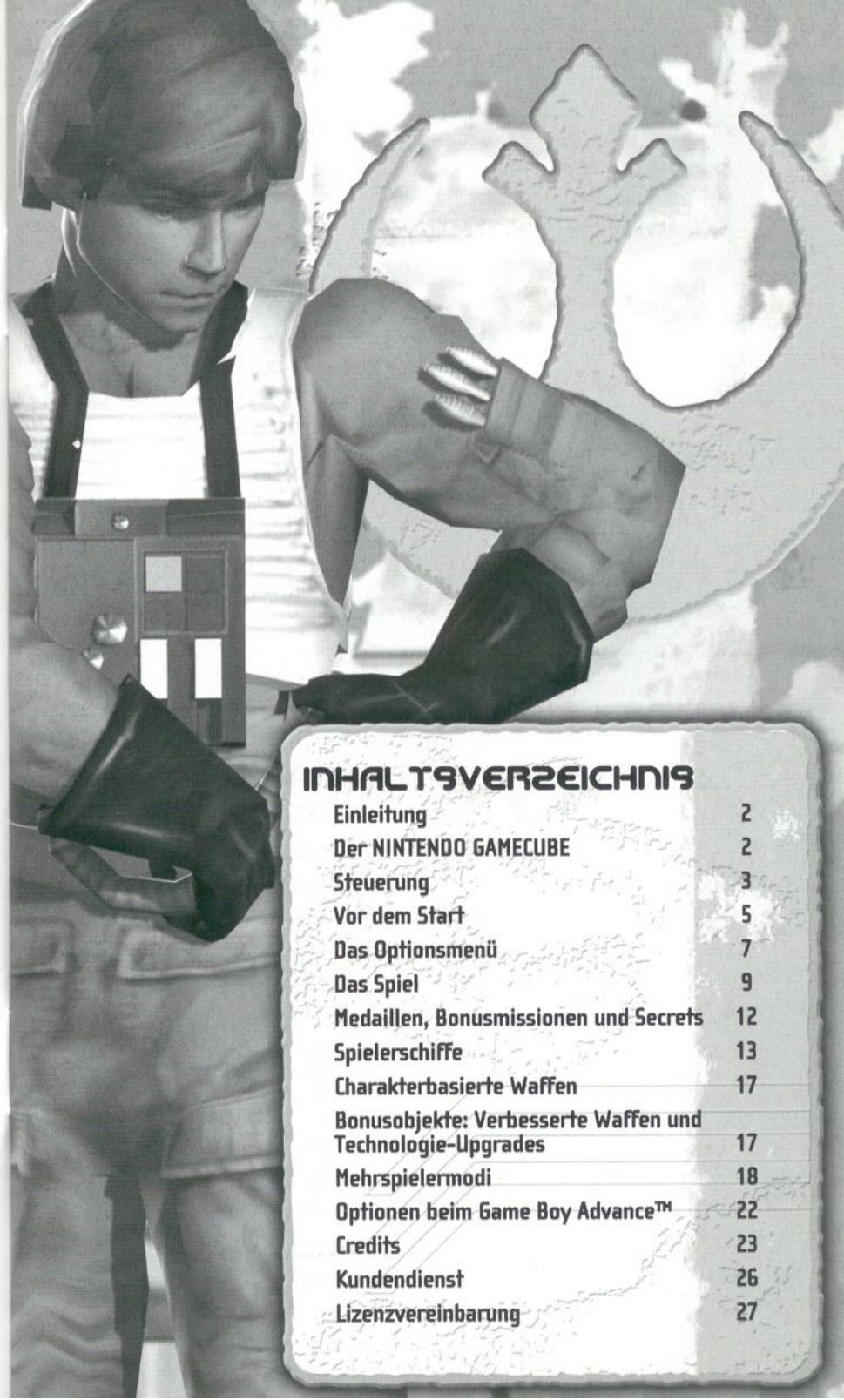
Sollten die L- oder R-Tasten gedrückt sein oder der Control Stick oder C-Stick sich nicht in der neutralen Position befinden, wenn du die Stromversorgung einschaltest, kann dies zu Fehlfunktionen während des Spiels führen.

Um die ursprüngliche, neutrale Position wieder herzustellen, musst du zunächst sämtliche Knöpfe, Tasten und Sticks loslassen. Vergewissere dich, dass sich der Control Stick und der C-Stick in der neutralen Mittelposition befinden.

Halte danach gleichzeitig den X-Knopf und den Y-Knopf in Verbindung mit START/PAUSE für mindestens drei Sekunden gedrückt.



LICENSED BY



INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	2
Der NINTENDO GAMECUBE	2
Steuerung	3
Vor dem Start	5
Das Optionsmenü	7
Das Spiel	9
Medaillen, Bonusmissionen und Secrets	12
Spielerschiffe	13
Charakterbasierte Waffen	17
Bonusobjekte: Verbesserte Waffen und Technologie-Upgrades	17
Mehrspielermodi	18
Optionen beim Game Boy Advance™	22
Credits	23
Kundendienst	26
Lizenzzvereinbarung	27

EINLEITUNG

Der Todesstern wurde zerstört, und trotzdem ist es eine dunkle Zeit für die Rebellion. Luke Skywalker, Wedge Antilles und der Rest der Allianz befürchten eine große Invasion, da sich eine gewaltige imperiale Flotte für einen Angriff auf den Rebellenstützpunkt bei Yavin 4 vorbereitet. Der Himmel ist voller TIE-Fighter und die gefürchteten imperialen Einheiten beabsichtigen das Stürmen des Stützpunktes und die Ergreifung der restlichen hochrangigen Offiziere der Allianz. Nur mit dem nötigen Willen und der Entschlossenheit sowie der Macht als Verbündetem kann Luke seine Truppen mobilisieren und die Eindringlinge zurückdrängen. Wenn auch die Rebellion einen großen Erfolg gegen Darth Vader und den Imperator erreicht hat und einen neuen geheimen Stützpunkt einrichten konnte, ist ihr Kampf gegen das böse galaktische Imperium noch lange nicht vorbei.

Dies ist die schwierigste Zeit für die Allianz ...

Dies ist die Zeit für echte Helden.

DER NINTENDO GAMECUBE

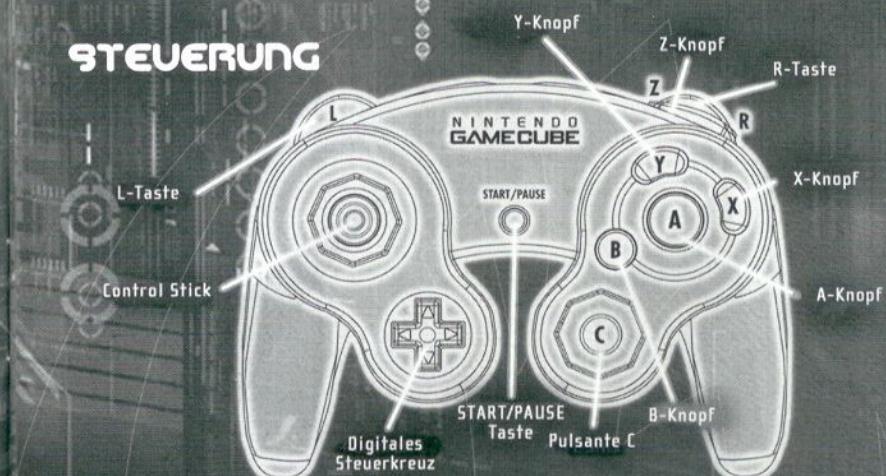
CONTROLLER

Stecken Sie Ihren Controller in die erste Anschlussbuchse für Controller links vorne am NINTENDO GAMECUBE ein, bevor Sie spielen. Bewegen Sie den Control Stick nicht aus seiner neutralen Position, während Sie den NINTENDO GAMECUBE einschalten. Der Control Stick ist ein Präzisionsinstrument. Sorgen Sie dafür, dass keine Flüssigkeiten oder andere Objekte hineingeraten.

ZUBEHÖR

Dieses Spiel ist mit dem drahtlosen Controller NINTENDO GAMECUBE WaveBird kompatibel. Seine Funktionalität entspricht genau der eines normalen Controllers. Er verfügt jedoch nicht über die Rumble-Funktion.

STEUERUNG



FLUGSTEUERUNG

Im Folgenden finden Sie die typische Steuerung der Schiffe in *Star Wars™ Rogue Squadron™ III: Rebel Strike™*. Weitere Informationen zur speziellen Steuerung der einzelnen Gefährte finden Sie auf den Seiten 13 bis 16.

L-Taste - Bremsen: Drücken Sie diese Taste, um die Geschwindigkeit Ihres Schiffs zu verringern. Drücken Sie die L-Taste bis zum Klick in einer Kurve, damit diese enger und schneller genommen wird.

R-Taste - Beschleunigen: Hiermit können Sie Ihr Schiff beschleunigen. Sofern Sie ein Schiff mit S-Flügeln wie einen X-Wing oder B-Wing fliegen, werden die S-Flügel eingefahren und die Waffensysteme deaktiviert, wenn Sie die R-Taste drücken und klicken. Um die Waffen wieder einsetzen zu können, drücken Sie den A- oder B-Knopf oder die L- oder R-Taste, um die S-Flügel wieder in Angriffsposition zu bringen.

Z-Knopf - Rollen: Drücken und halten Sie diesen Knopf, während Sie den Control Stick zum Rollen nach links oder rechts bewegen.

Y-Knopf - Zielcomputer aufrufen: Lassen Sie den Knopf wieder los, um zur vorherigen Ansicht zurückzukehren.

X-Knopf - Kameramodus wechseln: Wählen Sie die Verfolgungskamera oder die Cockpitansicht.

A-Knopf - Primärwaffe feuern: Halten Sie den A-Knopf für Dauerfeuer gedrückt. Machen Sie zwischen den Schüssen eine Pause, wenn Sie die Waffen auf einem Schiff wie dem X-Wing benutzen, um die Laser für einen stärkeren Stoß zu laden.

B-Knopf - Sekundärwaffe feuern: Drücken Sie den B-Knopf zum Feuern der Sekundärwaffen. Bei einigen Schiffen, zum Beispiel beim A-Wing, müssen Sie den B-Knopf beim Markieren feindlicher Ziele drücken und halten und ihn dann wieder loslassen, um mehrere Raketen abzufeuern.

Control Stick - Schiff lenken: Benutzen Sie den Control Stick für alle einfachen Manöver sämtlicher Schiffe.

Digitales Steuerkreuz - Flügelmann-Befehle: Hiermit können Sie in der Hitze des Gefechts mit Ihren Verbündeten und Flügelmännern kommunizieren und einfache Befehle erteilen. Wenn die Anzeige nicht auf dem Bildschirm erscheint, drücken Sie eine beliebige Richtung auf dem digitalen Steuerkreuz, damit es oben links in der Bildschirmecke erscheint. Drücken Sie dann das digitale Steuerkreuz in die entsprechende Richtung, um einen Befehl zu erteilen.

Oben: Am Flügel des Gruppenführers formieren.

Links/Rechts: Diese Befehle variieren von Mission zu Mission.

Unten: Den Flügelmännern die Flucht befehlen.

START/PAUSE-Taste: Hiermit pausieren Sie das Spiel, um sich Ihre Ziele anzusehen und die Sound- sowie Spieleinstellungen anzupassen.

C-Stick - Umsehen: Benutzen Sie den C-Stick in der Cockpitsicht, um sich im Cockpit umzuschauen. Wenn Sie den *Rasenden Falken* fliegen oder auf einem Tauntaun reiten, verwenden Sie den C-Stick, um die Waffen auf Ihre Gegner zu richten.

ACTION-STEUERUNG

Dies sind die typischen Steuerungsoptionen, die Sie benötigen, wenn Sie einen Charakter in der externen Ansicht steuern.

L-Taste - Zielerfassung: Wenn Sie einen Feind anvisiert haben (grünes Fadenkreuz), drücken Sie die L-Taste bis zum Klick, um ihn zu erfassen. Solange Sie einen Gegner erfasst haben, werden alle Bewegungen Ihres Charakters relativ zum erfassten Feind ausgeführt.

R-Taste - Ducken: Drücken Sie diese Taste und halten Sie sie, um sich zu ducken. Bewegen Sie im geduckten Zustand den Control Stick nach links, rechts oder oben, damit der Charakter in die entsprechende Richtung rollt.

Z-Knopf - Hechten: Drücken Sie diesen Knopf, während Sie rennen, damit Ihr Charakter in die Richtung hechtes, in die Sie den Control Stick drücken.

Y-Knopf - Elektrofernglas: Drücken Sie diesen Knopf und halten ihn, um sich mit dem Elektrofernglas umzusehen. Feinde werden ROT dargestellt, Verbündete GRÜN, Ziele, die für die Mission wichtig sind, werden BLAU dargestellt.

X-Knopf - Springen: Drücken Sie diesen Knopf, damit Ihr Charakter springt. Wenn Sie Luke steuern, drücken Sie den Knopf ein zweites Mal, wenn er sich in der Luft befindet, um einen Doppelsprung zu machen.

A-Knopf - Primärwaffe: Drücken Sie diesen Knopf wiederholt, um die Primärwaffe Ihres Charakters einzusetzen. Falls Sie zusätzliche Munition aufgenommen haben, halten Sie den A-Knopf für ein kurzes Dauerfeuer gedrückt.

B-Knopf - Sekundärwaffe: Drücken Sie diesen Knopf, um die Sekundärwaffe Ihres Charakters einzusetzen. Diese Option ist nicht in allen Missionen verfügbar.

Control Stick - Charaktersteuerung: Benutzen Sie den Control Stick, um Ihren Charakter fortzubewegen.

Digitales Steuerkreuz - Befehle erteilen: Drücken Sie das digitale Steuerkreuz, um Ihren Verbündeten in der Hitze des Gefechts Befehle zu erteilen. Wenn diese Anzeige nicht auf dem Bildschirm erscheint, drücken Sie eine beliebige Richtung auf dem digitalen Steuerkreuz, damit es oben links in der Bildschirmecke erscheint. Drücken Sie dann das digitale Steuerkreuz in die entsprechende Richtung, um einen Befehl zu erteilen.

Oben - FORMIEREN: Dem Anführer folgen und ihn unterstützen

Links/Rechts: Diese Befehle variieren von Mission zu Mission

Unten - HALTEN: Der Verbündete soll die aktuelle Position HALTEN.

START/PAUSE-Taste: Pausieren Sie das Spiel und sehen Sie sich die aktuellen Missionsziele an bzw. nehmen Sie Änderungen an den Einstellungen vor.

C-Stick - Besondere Aktion: An einigen Stellen, die im Spiel verteilt sind, erscheint ein Symbol des C-Stick auf dem Bildschirm. Hier können Sie:

- Eine schwere E-Netz-Laserkanone (Dreibeingeschütz) benutzen.
- Bestimmte Türen öffnen.
- Die magnetische Harpune einsetzen.

VOR DEM START

Legen Sie die *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike* Game Disc in den NINTENDO GAMECUBE ein und schließen Sie den Disc-Deckel. Drücken Sie den Power-Schalter, um die Konsole einzuschalten. Wählen Sie im

Titelbildschirm die Einzelspielerkampagne, um in den Bildschirm "Spiel wählen" zu gelangen.

EIN SPIEL ERSTELLEN ODER WÄHLEN

Bevor Sie *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike* zum ersten Mal spielen, muss ein Spielstand erzeugt werden. Zum Erstellen dieser Datei wird eine Memory Card mit mindestens 5 freien

Blöcken in Memory Card-Steckplatz A benötigt.

Bitte schlage in der NINTENDO GAMECUBE-Anleitung nach, um Anweisungen zum Formatieren und Löschen von Memory Cards (Speicherkarten) zu erhalten.

Wenn Sie ein neues Spiel erstellen möchten, müssen Sie einen Namen eingeben, der aus drei Buchstaben besteht. Wenn Sie einen Namen gewählt und ihn bestätigt haben, kann das Spiel beginnen. Wenn Sie bereits Spielstände gespeichert haben, wählen Sie einen davon aus, indem Sie < oder > auf dem Control Stick drücken. Drücken Sie dann den A-Knopf, um die Auswahl zu bestätigen.

HINWEIS: Wenn Sie keine Memory Card in Ihren NINTENDO GAMECUBE eingelegt haben, erscheint ein Bildschirm, in dem Ihnen mitgeteilt wird, dass Sie Ihren Fortschritt nicht speichern können. Sie können *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike* zwar auch ohne Memory Card spielen, es wird aber empfohlen, stets eine einzulegen.

LÖSCHEN VON SPIELSTÄNDEN

Wenn Sie einen Spielstand löschen möchten, markieren Sie die Spieldatei durch Drücken von **◀** oder **▶** auf dem Control Stick oder dem digitalen Steuerkreuz. Wählen Sie dann mit **▲** oder **▼** auf dem Control Stick oder dem digitalen Steuerkreuz den Eintrag Spiel löschen und drücken Sie den **A-Knopf**.



eine zu markieren. Drücken Sie dann den **A-Knopf**, um die Auswahl zu bestätigen. Wenn Sie eine Mission markieren, hören Sie kurz ein dazugehöriges Briefing. Drücken Sie den **Y-Knopf**, wenn Sie sich das Briefing ein weiteres Mal anhören möchten.

Nachdem Sie eine Mission gewählt haben, werden die verfügbaren Schiffe angezeigt, die Sie für diese Mission benutzen können.

GRÜN dargestellte Schiffe sind verfügbar, ROT dargestellte können erst dann gewählt werden, wenn Sie sie freigespielt haben. Drücken Sie erneut den **A-Knopf**, um die Mission anzunehmen und zur Gefährtauswahl zu gelangen. Drücken Sie den **B-Knopf** zum Abbrechen und Auswählen einer anderen Mission.

ÜBUNGSMISSION

In der Mission "Tatooine-Übung" lernen Sie als Spieler die grundlegende Spielsteuerung kennen.

HINWEIS: Sie müssen nicht unbedingt die Übungsmissionen spielen, bevor Sie die Mission "Die Rache des Imperiums" spielen können.

DER HANGAR

Der Hangar, oder auch die Gefährtauswahl, ist der Bildschirm, wo Sie alle verfügbaren Schiffe finden. Einige Gefährte sind nicht in allen Missionen einsetzbar. Wenn Sie im Laufe des Spiels zusätzliche Schiffe freispielten, erscheinen auch diese im Hangar.



Benutzen Sie den Control Stick, um Ihren Charakter im Hangar zu steuern. Wenn Sie sich einem Gefährt nähern, erscheinen mehrere Optionen. Drücken Sie den **A-Knopf**, um das Schiff zu wählen und abzuheben oder drücken Sie den **Y-Knopf**, um sich das Gefährt kurz beschreiben zu lassen. Sie können jederzeit den **B-Knopf** drücken, um zur Missionsauswahl zurückzukehren.

DAS OPTIONSMENÜ

Wählen Sie im Hauptmenü **OPTIONEN** und drücken Sie den **A-Knopf**. Über das Optionsmenü haben Sie Zugriff auf eine Reihe von Einstellungen sowie die aktuelle Highscore-Liste und die Spezial-Features. Treffen Sie eine Auswahl mit dem Control Stick und drücken Sie dann den **A-Knopf** zur Bestätigung.

DIE HELDEN

Hier finden Sie die besten 10 Spieler mit den Missionen, die sie erreicht haben, ihrem Rang sowie der Anzahl der verdienten Medaillen (Bronze, Silber und Gold).



PASSWÖRTER

Hier können Sie alle Spezial-Passwörter eingeben.

Markieren Sie mit dem Control Stick einen Buchstaben und drücken Sie dann den **A-Knopf** zur Eingabe. Drücken Sie den **B-Knopf**, um einen Buchstaben wieder zu löschen. Sobald der gesamte

Code eingegeben ist, markieren Sie **PASSWORT EINGEBEN** und drücken Sie dann den **A-Knopf**. Sie hören eine akustische Bestätigung, wenn der Code richtig eingegeben wurde.

HINWEIS: Für manche Features müssen mehrere Passwörter eingegeben werden.

SPIELEINSTELLUNGEN

Cockpit-Automatik: Diese Option kommt nur bei den Missionen zum Einsatz, wo Sie das Schleppkabel zum Zerstören bestimmter Feinde benötigen. Wenn diese Option eingeschaltet ist, wechselt das Spiel automatisch in eine feste Verfolgungskamera.

Gegner-Kamera: Wenn Sie im Verfolgungskamera-Modus sind, bewegt diese Einstellung die Kamera automatisch ein Stück nach hinten, sobald Sie ein Feind erfasst hat, damit beide Schiffe sichtbar sind.

Auto-Rollen: Wenn Sie diese Option einschalten, richtet sich das Schiff automatisch wieder an der Horizontalen aus, wenn Sie den Control Stick loslassen. Dies sollte vor allem Anfängern helfen, ihr Schiff leichter zu steuern.

Auto-Ausgleich: Ähnlich wie beim Auto-Rollen kann diese Funktion das Schiff automatisch in der Vertikalen ausrichten, wenn Sie den Control Stick loslassen.

Fadenkreuz: Schalten Sie hier das Fadenkreuz im Spiel ein oder aus.

Rumble: Hier können Sie die Rumble-Funktion [Vibrationen] ein- oder ausschalten.

HINWEIS: Der WaveBird Controller besitzt keine Rumble-Funktion

Sprache: Wählen Sie zwischen Englisch oder Deutsch.

Standard wiederherstellen: Stellen Sie alle Einstellungen auf die Standardwerte zurück. Sie müssen die Auswahl noch mit dem **A**-Knopf bestätigen. Sämtliche persönlichen Einstellungen werden dann verworfen.

60Hz-MODUS

Dieser Spieltitel ermöglicht eine bessere und klarere Bilddarstellung auf Fernsehgeräten, die den 60Hz-Modus unterstützen.

Wenn du zum Anschluss ein NINTENDO GAMECUBE RGB-Kabel verwendest und das Fernsehgerät über einen RGB-Eingang und eine PAL60-Funktion verfügt, erfolgt eine sanftere Bildwiedergabe mit reduziertem Flimmern.

Um den 60 Hz-Modus zu aktivieren, halte während der Einblendung des NINTENDO GAMECUBE-Logos den B-Knopf gedrückt, bis der folgende Text erscheint:

„Soll die Darstellung in den 60Hz-Modus umgeschaltet werden?“ Wähle JA aus, um diesen Modus zu aktivieren.

LAUTSTÄRKEINSTELLUNGEN

Markieren Sie mit dem Control Stick eine der Lautstärkeoptionen und drücken Sie dann den **A**-Knopf, um den entsprechenden Schieberegler anzuzeigen. Bewegen Sie jetzt den Control Stick nach links oder rechts für die gewünschte Lautstärke.

Musiklautstärke: Passen Sie die Lautstärke der Musik im Spiel und der Filme an.

Effektlauteinstellung: Passen Sie die Lautstärke aller Soundeffekte im Spiel an.

Sprachlautstärke: Passen Sie die Lautstärke der Stimmen im Spiel an.

Stereo/Mono: Drücken Sie den **A**-Knopf, um zwischen Stereo und Mono umzuschalten. **Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike** unterstützt auch Fünfkanal-Dolby Surround Pro Logic II. Die Wiedergabe ist zu Dolby Pro Logic II- und Dolby Pro Logic IIx 7.1-Kanal-Systemen kompatibel. Das Spiel muss an ein entsprechendes System angeschlossen sein, und diese Option muss auf STEREO eingestellt werden.

Untertitel: Drücken Sie den **A**-Knopf, um die Untertitel ein- oder auszuschalten. Wenn Sie diese Option einschalten, werden alle gesprochenen Texte im Spiel auch als Text angezeigt.

Spezial-Features: Unter dieser Option finden Sie alle Boni des Spiels. Um eines der Spezial-Features zu aktivieren oder anzusehen, markieren Sie die Option und drücken Sie dann den **A**-Knopf.

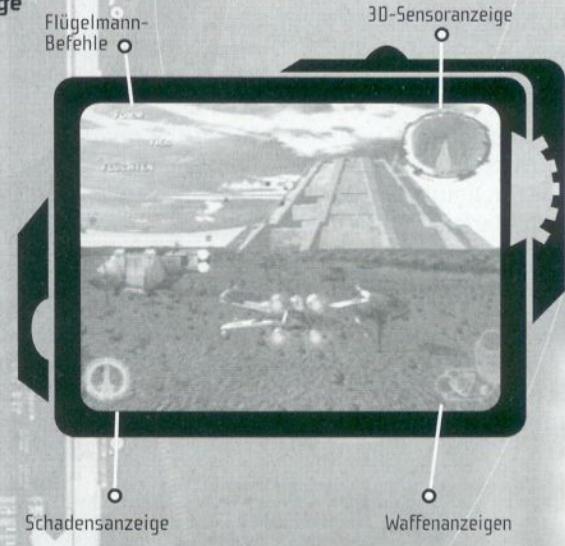
DAS SPIEL

In **Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike** können Sie eine ganze Reihe verschiedener Schiffe und Gefährte steuern. Die Anzeigen auf dem Bildschirm verdeutlichen Ihnen immer den Zustand Ihres Schiffes sowie die Position Ihrer Feinde. Zusätzlich gibt es noch diverse andere Hilfen für angehende Rebellenpiloten.

ANZEIGEN IM SPIEL

Kommunikationsanzeige

Über dieses Symbol sehen Sie die verschiedenen Befehle, die für einen Flügelmann, eventuelle Bodeneinheiten oder die R2-Einheit verfügbar sind. Die Anzeige wird ausgeblendet, wenn Sie sie eine längere Zeit nicht benutzen. Drücken Sie das digitale Steuerkreuz in eine beliebige Richtung, um sie wieder einzublenden.



3D-Sensoranzeige

Der 3D-Sensor zeigt Ihnen Ihre momentane Position - sowohl HÖHE als auch DISTANZ - relativ zu den Zielen und anderen Objekten im Level. Der orangefarbene Bereich zeigt immer in Richtung Ihres nächsten Missionsziels. Um sich auf ein Ziel oder Missionsziel zu bewegen, drehen Sie es einfach auf die 12-Uhr-Position auf dem Sensor. Sobald Sie in der Nähe des Ziels sind, wird der Bereich größer und ein blinkender Punkt erscheint auf dem Radar an der Position des Ziels. Die Pfeile in den Ecken der Radaranzeige zeigen Ihnen an, ob das Ziel OBERHALB oder UNTERHALB von Ihnen ist.

Schadensanzeige

Die Menge des Schadens, den das Schiff aushalten kann, wird als farbiger Kreis angezeigt, der von BLAU (volle Stärke), über GELB (mittel) bis hin zu ROT (kritische Treffer) reicht. Der X-Wing, Y-Wing, Naboo-Raumjäger, Jedi-Raumjäger und der *Rasende Falke* besitzen eine R2-Einheit, die das Schiff reparieren kann. Für ein paar Sekunden nach Zerstörung des Schiffs wird hier ebenfalls die Anzahl der Schiffe/Leben angezeigt.

Über das digitale Steuerkreuz können Sie die Schilder wieder reparieren lassen, sofern sie rot blinken und das Schiff mit einer R2-Einheit ausgestattet ist. In diesem Moment macht sich die R2-Einheit bemerkbar und das Befehlskreuz erscheint auf dem Bildschirm. Sie haben dann ein paar Sekunden Zeit, in eine beliebige Richtung auf dem digitalen Steuerkreuz zu drücken, um wieder die vollen Schilder zu haben.

HINWEIS: Die **BLAUE** Farbe in der Schildanzeige wird erst dann erscheinen, wenn Sie das Bonusobjekt **Verbesserte Schilder** gefunden haben.

Waffenanzeigen

Die Waffenanzeigen signalisieren die momentane Ladung der Primärwaffe(n) und ebenfalls die Anzahl der verfügbaren Sekundärwaffen, sofern vorhanden. Zum Aufladen der Primärwaffe drücken Sie den **A**-Knopf erst dann, wenn die Anzeige voll ist. In diesem Fall ist der abgegebene Schuss deutlich wirkungsvoller. Sie können den **A**-Knopf auch für ein Schnellfeuer gedrückt halten, doch werden diese Angriffe weniger effektiv sein, da die Kanonen nicht ausreichend Zeit haben, sich zwischen den Salven wieder aufzuladen.

Ladeanzeige

Wenn Sie ein Schiff mit Ionenkanonen steuern, z. B. den Y-Wing oder B-Wing, können Sie durch Drücken und Halten des **B**-Knopfes die blaue Leiste in der Ladeanzeige steigern. Das Fadenkreuz des Schiffes wird ebenfalls blau. Lassen Sie den **B**-Knopf zum Feuern los, sobald die Anzeige voll ist.



ZIELCOMPUTER (NUR BEI RAUMJÄGERN UND ATMOSPHÄRISCHEN SCHIFFEN)

Drücken und halten Sie den **Y**-Knopf, um den Zielcomputer einzuschalten. Er hilft Ihnen dabei, Feinde von Verbündeten zu unterscheiden und die für die Mission wichtigen Ziele zu erkennen:

Verbündete: GRÜN **Feinde: ROT** **Wichtig für die Mission: GELB**

Lassen Sie den **Y**-Knopf wieder los, um den Zielcomputer zu deaktivieren.

HINWEIS: Wenn Sie gerade nicht in der Cockpitsicht sind und den Zielcomputer einschalten, wechseln Sie automatisch in die Cockpitsicht, solange der Zielcomputer aktiviert ist.

PAUSE-MENÜ

Drücken Sie während einer Mission die **START/PAUSE**-Taste, um das Spiel zu unterbrechen und in das Pause-Menü zu gelangen. Hier sehen Sie dann die aktuellen Missionsziele sowie bestimmte Optionen.

Weiter: Setzt die aktuelle Mission fort.

Mission abbrechen: Bricht die aktuelle Mission ab und kehrt zum Hauptmenü zurück.

Spieleinstellungen: Passen Sie verschiedene Spieleinstellungen an (weitere Informationen finden Sie auf Seite 7).

Soundeinstellungen:

Passen Sie die Soundeinstellungen an (weitere Informationen finden Sie auf Seite 9).

MISSIONSPUNKTE

Am Ende einer erfolgreichen Mission oder beim Game Over (alle Schiffe/Leben wurden verloren) zeigt Ihnen das Spiel den aktuellen Punktestand sowie die benötigten Punkte für die nächste Medaille an. Jede Mission unterscheidet dabei nach den folgenden Kategorien:

Benötigte Zeit: Die Dauer, die Sie zum Erfüllen aller Missionsziele benötigt haben.

Zerstörte Gegner: Die Zahl der gegnerischen Ziele, die Sie zerstört haben.



A-WING RAUMJÄGER

Das glatte Design des A-Wing vermittelt selbst im Stillstand einen Eindruck von Geschwindigkeit und hat sich selbst wieder und wieder im Kampf bewiesen. Der A-Wing ist das schnellste Schiff sowohl der Allianz als auch des Imperiums und operiert primär als schneller Angriffsjäger. Während des Kampfes ist er auf seine hohe Geschwindigkeit angewiesen, da er nur eine geringe Panzerung und Schilde besitzt.

Der A-Wing besitzt zusätzlich einen temporären Temposchub, der durch Drücken und Klicken der R-Taste aktiviert wird. Für diesen Schub gibt es diverse Einsatzmöglichkeiten, doch nachdem er eingesetzt wurde, muss sich der A-Wing erst einmal wieder aufladen, bevor er erneut aktiviert werden kann.

Die Erschütterungsракeten besitzen eine hohe Wirkung und sind gleichermaßen effektiv gegen Luft- und Bodenziele. Die Allianz hat die Sekundärwaffe ausgebaut, so dass der A-Wing nun seriennmäßig über zielsuchende Erschütterungsракeten verfügt.

Zum effektiven Einsatz der Zielsuchfunktion müssen Sie zunächst den B-Knopf drücken, um das Fadenkreuz in einen gelben Diamanten umzuschalten und dann so lange den B-Knopf weiter gedrückt halten, bis der Feind als Ziel erfasst wurde. An diesem Punkt muss der Spieler den B-Knopf loslassen, um die Waffe abzufeuern. Je nach Anzahl der Raketen im Inventar des Spielers ist es möglich, bis zu vier Feinde gleichzeitig zu erfassen.

Bewaffnung - Primärwaffe: Zwillingslaserkanone
Sekundärwaffe: Zielsuchende Erschütterungsракeten

B-WING RAUMJÄGER

Wenn es auch auf den ersten Blick nicht so wirkt, besitzt dieser Raumjäger genug Feuerkraft, um es mit großen Hauptschiffen aufzunehmen. Er ist eine wirklich wichtige Ergänzung der Rebellenflotte. Das Cockpit ist kreisartig an den Rumpf montiert, so dass der Pilot immer in einer Linie mit einem gedachten

Horizont bleiben kann. Der kraftvolle Schildgenerator schützt den Piloten und die diversen Waffensysteme. Dieses Schiff besitzt zusätzlich S-Fügel [R-Taste drücken und klicken], die ähnlich wie beim X-Wing zwischen Kampf- und Flugmodus umgeschaltet werden können.

Bewaffnung - Primärwaffe: Drei Laserkanonen
Sekundärwaffe: Protonentorpedos
Spezialwaffe (B-Knopf drücken und halten): Ionikanone

T-47 LUFTGLEITER (AUCH BEKANNT ALS SCHNEEGLEITER)

Der einzige Zweisitzer der Flotte besitzt zwei vorn montierte Laserkanonen sowie eine hinten angebrachte Harpune samt Schleppkabel. Der Luftgleiter kann nur in entsprechenden Atmosphären eingesetzt werden und auch keine erweiterten Manöver wie Rollen vollziehen.

Während seiner Tage im Einsatz bei Patrouillen und Aufklärungseinsätzen wurde das Schleppkabel hauptsächlich für normale Aufgaben eingesetzt. Mittlerweile hat es sich als sehr effektiv gegen ein paar der größeren imperialen Angriffsgefechte wie den AT-AT (All Terrain Armored Transport) erwiesen. Wenn Sie in die Nähe der Beine eines AT-AT gelangen, drücken Sie den B-Knopf zum Einsatz der Harpune. Sollten Sie einen Treffer landen, wechselt die Kamera in eine externe Ansicht des Gleiters sowie AT-AT, so dass Sie Ihr Gefährt einfacher präzise steuern können. In bestimmten Missionen können Sie mit dem Schleppkabel auch bestimmte Objekte bewegen bzw. ziehen.

Bewaffnung - Primärwaffe: Zwillingslaserkanone
Sekundärwaffe: Harpune mit Schleppkabel

AT-ST (ALL TERRAIN SCOUT TRANSPORT)

Der AT-ST wird oftmals zur Unterstützung für Patrouillen und Aufklärungseinsätze der imperialen Bodentruppen eingesetzt, doch ist er ebenfalls ein ausgezeichneter Gegner in den Händen eines erfahrenen Piloten. Man bezeichnet dieses Gefährt auch als Scout Walker.

Control Stick: Bewegen Sie den Control Stick zum Lenken UND Zielen der Waffensysteme. Der Kopf kann nach links und rechts gedreht sowie nach oben und unten geneigt werden, um feindliche Ziele anzuvisieren.

A-Knopf: Drücken zum Feuern der Primärwaffen.

B-Knopf: Drücken zum Feuern der Sekundärwaffen. Diese Waffe besitzt bis zu 12 aufladbare Raketen. Drücken und halten Sie den B-Knopf, um mehrere Feinde zu erfassen, lassen Sie ihn los zum Feuern der Salve.

L-Taste: Drücken und halten zum Feststellen der Vertikalmovement des Kopfes. Dies ist besonders dann effektiv, wenn Sie Bodeneinheiten nach links und rechts ausweichen möchten oder Gegner verfolgen, die auf einer konstanten Entfernung bleiben.

R-Taste: Drücken und halten zum Bewegen nach vorn. Lassen Sie die Taste los, um abzubremsen und schließlich anzuhalten. Wenn Sie die Taste bis zum Klicken drücken, erreichen Sie die Höchstgeschwindigkeit.

Bewaffnung - Primärwaffe: Vorn montierte Zwillingslaserkanone

Sekundärwaffe: Erschütterungs-Granatwerfer

AT-PT (ALL TERRAIN PERSONAL TRANSPORT)

Dieser Transporter für eine Person kann benutzt werden, um schnell größere Strecken zurückzulegen und rapide und kalkuliert anzugreifen. Es bedarf eines talentierten Piloten zum Steuern und effektiven Einsatz der Waffensysteme. Der AT-PT ist deutlich manövrierfähiger und besitzt schnellere Primärkanonen als sein Vorgänger, der AT-ST. Da er deutlich mobiler ist, besitzt er auch nur eine halb so große Hüllestärke wie die AT-STs, so dass die Piloten schnell ein- und vor allem ausspringen müssen.

Control Stick: Bewegen Sie den Control Stick zum Lenken UND Zielen der Waffensysteme. Der Kopf kann nach links und rechts gedreht sowie nach oben und unten geneigt werden, um feindliche Ziele anzuvisieren.

A-Knopf: Drücken zum Feuern der Primärwaffen.

B-Knopf: ohne Funktion

L-Taste: Drücken und halten zum Feststellen der Vertikalmovement des Kopfes. Dies ist besonders dann effektiv, wenn Sie Bodeneinheiten nach links und rechts ausweichen möchten oder Gegner verfolgen, die auf einer konstanten Entfernung bleiben.

R-Taste: Drücken und halten zum Bewegen nach vorn. Lassen Sie die Taste los, um abzubremsen und schließlich anzuhalten. Wenn Sie die Taste bis zum Klicken drücken, erreichen Sie die Höchstgeschwindigkeit.

Bewaffnung - Primärwaffe: Vorn montierte Zwillingslaserkanone

Sekundärwaffe: Keine

V-35 LANDGLEITER

Den V-35 Landgleiter findet man in den Welten des Outer Rim wie z. B. auf Tatooine. Er ist bekannt für seine kantige Nase, seine erhöht angeordneten Repulsor-Schubdüsen und seine große, fassförmige Energiequelle.

Bewaffnung - Keine

74-Z LANDGLEITER/ SWOOP BIKE

Der imperiale 74-Z Landgleiter hat eine Höchstgeschwindigkeit von 500 km/h. Er besitzt nur eine sehr marginale Panzerung für den Fahrer und ist mit einer unter den Flügeln angebrachten einzelnen Laserkanone ausgestattet.

Control Stick: Drücken Sie **◀** oder **▶** zum Lenken des Gefährts. Drücken Sie **▲**, um die Nase nach unten zu richten, und **▼**, um sie nach oben zu richten. So zielen Sie auch mit der Laserkanone.

L-Taste: Drücken und Klicken zum Aktivieren der Bremsen.
R-Taste: Drücken und Klicken für kurzzeitigen Temposchub.

Bewaffnung - Primärwaffen: Laserkanone (nur beim Landgleiter)

Sekundärwaffe: Ausschlagen zur Seite

HINWEIS: Drücken Sie den **B**-Knopf, um zur Seite auszuschlagen und die dortigen Feinde vom Kurs abzubringen.

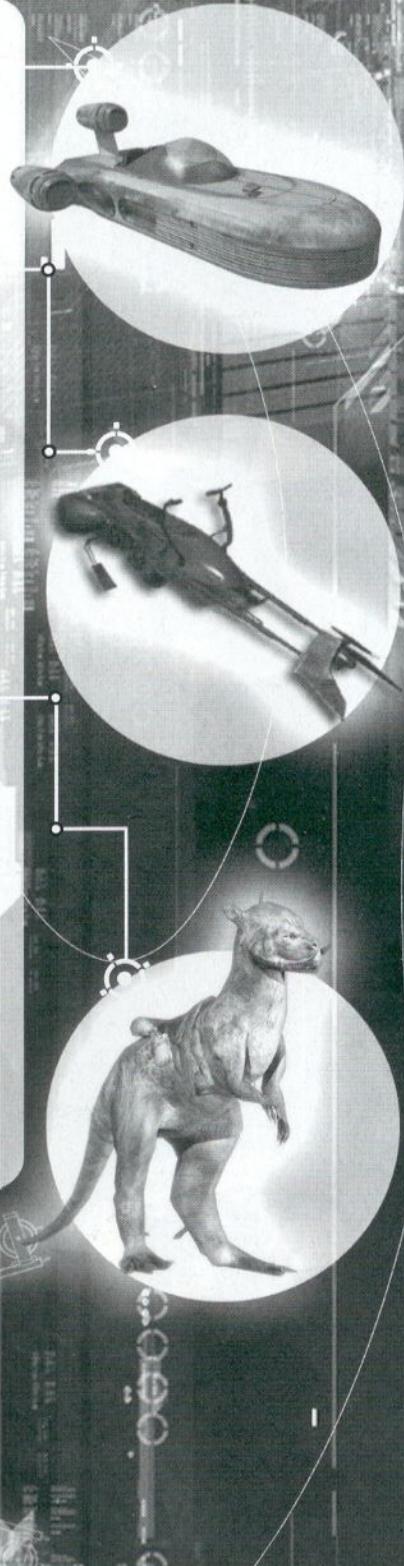
TAUNTAUN

Die Tauntauns sind auf dem Eisplaneten Hoth heimisch und wurden schnell von der Rebellenallianz gejährt, als sie die Echo-Basis auf der vereisten Oberfläche des Planeten installierte. Jedes Tauntaun kann eine Person sowie ein paar Kilo Nutzlast tragen, inklusive einem Schnellfeuergewehr und einem vollen Erste-Hilfe-Paket, um sich selbst und die Person in den rauen Nächten auf Hoth zu schützen.

Control Stick: Bewegen Sie den Control Stick in die Richtung, in die das Tauntaun laufen soll. Wenn Sie **▲** auf dem Control Stick drücken und ihn zusätzlich nach links oder rechts bewegen, läuft das Tauntaun in diese Richtung.

C-Stick: Drücken Sie den C-Stick in eine beliebige Richtung, um unbegrenzt Schüsse auf ein Ziel abzugeben.

Bewaffnung - Primärwaffe: Schnellfeuergewehr
Sekundärwaffe: Keine



CHARAKTERBASIERTE WAFFEN

Zum ersten Mal in der Reihe bietet Ihnen **Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike** auch Bodenkämpfe aus der externen Ansicht. Unterhalb finden Sie ein paar der verschiedenen Waffen aufgelistet:

Pistole/Blaster: Effektiv im Kampf gegen die verschiedenen imperialen Truppen.

Sturmtruppengewehr: Durch ein Bonusobjekt wird die Feuerrate der Waffe erhöht.

Thermaldetonator: Hochexplosive Sprengladung zum Ausschalten eines AT-AT oder einer Gruppe von Feinden.

E-Netz-Laserkanone: Kann auf den verschiedensten Schlachtfeldern während diverser Missionen eingesetzt werden, z. B. auf Hoth.

Lichtschwert: Die bevorzugte Waffe eines Jedi. Es kann im Nahkampf eingesetzt werden, zum Öffnen der Luken an einem AT-AT oder zum Abwehren feindlicher Geschosse.

BONUSOBJEKTE: VERBESSERTE WAFFEN UND TECHNOLOGIE-UPGRADES

In bestimmten Missionen erscheint ein Bonusobjekt-Symbol. Sobald Sie durch es durchfliegen, bekommen Sie diesen Bonus für Ihre Flotte. Nach Abschluss der Mission steht das Objekt Ihnen für alle zukünftigen Missionen zur Verfügung. Manche der Objekte können nur mit bestimmten Schiffen benutzt werden.

VERBESSERTE LASER

Steigert die Kraft der Laserkanonen auf jedem Schiff.

VERBESSERTE PROTONENTORPEDOS

Verbessert die Durchschlagskraft der Protonentorpedos.

ZIELSUCHENDE PROTONENTORPEDOS

Sämtliche Protonentorpedos verfolgen jetzt das Ziel, auf das sie abgefeuert werden.

VERBESSERTE PROTONENBOMBEN

Wirkungsvollere Protonenbomben.

STREUPROTONENBOMBEN

Ein größerer Wirkungsbereich für die Protonenbomben.

VERBESSERTE ERSCHÜTTERUNGSRAKETEN

Die Aufrüstung der Erschütterungsraketen sorgt für mehr Schaden beim feindlichen Ziel.

ZIELSUCHENDE ERSHÜTTERUNGSRAKETEN

Alle Erschütterungsraketen verfolgen ihre Ziele.

VERBESSERTE SPLITTERRAKETEN

Eine kraftvollere Version der normalen Splitterraketen.

ZIELSUCHENDE SPLITTERRAKETEN

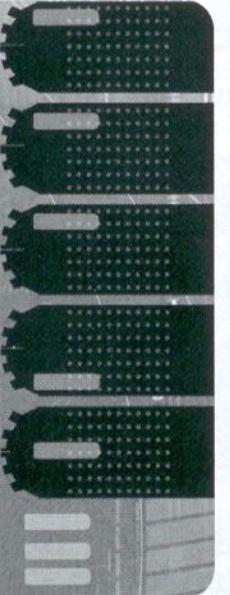
Eine Variante der Splitterraketen mit Zielsuchfunktion.

VERBESSERTE SCHILDE

Die Schutzwirkung der Schilde aller Schiffe wird auf das Maximum gesteigert. Dies ist das einzige verfügbare Defensiv-Bonusobjekt.

VERBESSERTER ZIELCOMPUTER

Durch dieses Objekt kann der Spieler seinen Zielcomputer einschalten und eingeschaltet lassen, ohne den Y-Knopf gedrückt halten zu müssen. Wenn er installiert ist, haben Sie auch mehr Kontrolle über Ihre Flügelmänner. Markieren Sie bestimmte Ziele mit dem C-Stick und erteilen Sie dann die Befehle durch Drücken des digitalen Steuerkreuzes in die richtige Richtung.



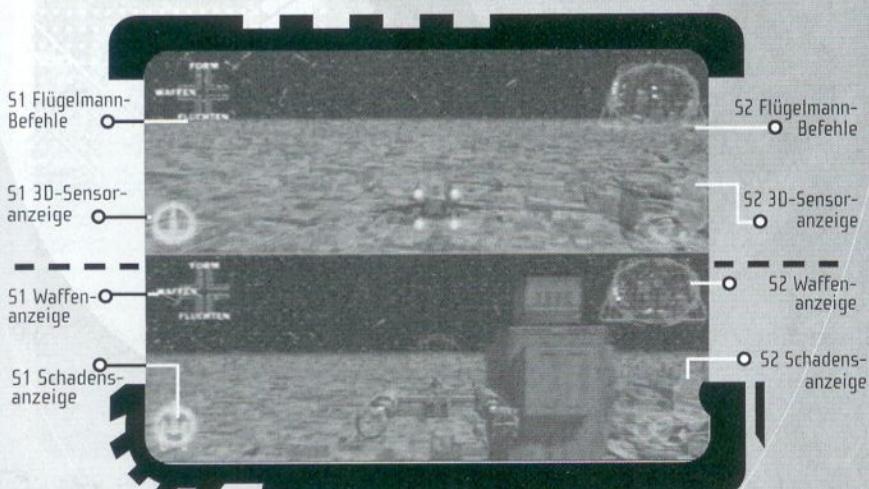
MEHRSPIELER-MODI

Zusätzlich zur Einzelspieler-Kampagne bietet Ihnen *Star Wars: Rogue Squadron III: Rebel Strike* auch packende Mehrspieler-Action für zwei Spieler - sowohl im Team zusammen als auch gegeneinander.

KOOPERATIV-MODUS

Im Kooperativ-Modus können zwei Spieler alle Missionen von *Star Wars™ Rogue Squadron™ II: Rogue Leader™* noch einmal erleben. In diesem Bildschirm befindet sich Spieler 1 oben und Spieler 2 unten. Die Informationen auf dem Bildschirm entsprechen dem Einzelspieler-Modus, nur dass der Bildschirm hier unterteilt ist und so beide Spieler anzeigen.

HINWEIS: Beide Spieler können Befehle an Flügelmänner erteilen



GEGLNER-SPIEL WÄLLEN

LUFTKAMPF

SCHLACHT

EROBERUNG

SPEZIAL

PILOTEN ÄNDERN

ZURÜCK

GEGLNER-MODUS

Für den Gegner-Modus stehen verschiedene Spieleinstellungen zur Verfügung. Nachfolgend finden Sie eine Übersicht der verschiedenen Spielmodi.

Luftkampf

Bekämpfen Sie Ihren Gegner in einem packenden Raumkampf!

Schlacht

Zerstören Sie so viele feindliche Ziele wie möglich in einer Schlacht gegen einen anderen Spieler.

Eroberung

Zerstören Sie strategische Basen, nehmen Sie sie ein und halten Sie sie so lange wie möglich. Besetzen Sie am längsten die meisten Basen, um zu gewinnen.

Spezial

Hier finden Sie spezielle Gegner-Spiele wie Rennen etc..

Piloten ändern

Markieren Sie diese Option und drücken Sie den A-Knopf, um zum Bildschirm Pilotenwahl zu gelangen. Von hier können Sie zuvor gespeicherte Pilotendaten für die einzelnen Spieler laden.

Spieler laden

Mit dem Control Stick können Sie einen zuvor gespeicherten Spielstand laden ODER einen freien Platz wählen und dann den A-Knopf drücken.

HINWEIS: Sie können von diesem Bildschirm auch Spielstände wieder löschen, indem Sie Spiel löschen wählen und dann den A-Knopf drücken. Sobald Sie ein Profil einmal gelöscht haben, sind die Daten unwiederbringlich gelöscht!

GEgNER-MODUS-EINSTELLUNGEN

Es gibt verschiedene Einstellungen, die Sie in jedem Gegner-Spiel vornehmen können.

Einstellung wählen: Wählen Sie den Namen des Bereiches, den Sie spielen möchten, und drücken Sie dann den Control Stick **◀** oder **▶**, um durch alle Orte in diesem Bereich zu blättern. Manche Orte können die Auswahl der Schiffe einschränken.

Zeitlimit: Stellen Sie das Zeitlimit für die Partie ein.

Benötigte Punkte: Ändern Sie die Anzahl der Abschüsse, die zum Gewinn erforderlich sind.

Anzahl Leben: Ändern Sie die Anzahl der Leben eines Spielers.

Flügelmänner: Schalten Sie Flügelmänner EIN oder AUS.

Bonusobjekte: Schalten Sie Bonusobjekte für Waffen und das Schiff im Spiel EIN oder AUS.

Zusätzliche KI-Angreifer: Wenn Sie diese Option einschalten, werden noch andere feindliche Schiffe eines Computergegners mit ins Spiel eingreifen. HINWEIS: Dies ist nur in den Spielmodi LUFTKAMPF und EROBERUNG verfügbar.

Standard wiederherstellen: Markieren Sie diese Option und drücken Sie den **A**-Knopf, um alle Einstellungen auf die Standardwerte zurückzusetzen.

Sobald alle Einstellungen vorgenommen wurden, drücken Sie bitte den **A**-Knopf, um weiter zur Schiffsauswahl zu gelangen.

SZENARIO WÄHLEN

Zerstören Sie den
Gegenspieler so oft
wie möglich.

Luftkampf um den Todesstern >

ZEITLIMIT: 5 MINUTEN
BENÖTIGTE PUNKTE: KEINE
ANZAHL LEBEN: UNBEGRENZT
FLÜGELMÄNNER: AUS
BONUSOBJEKTE: EIN
ZUSÄTZLICHE KI-ANGREIFER: AUS

STANDARD WIEDERHERSTELLEN

ZURÜCK

SCHIFFSAUFWAHL FÜR DEN GEgNERMODUS

Jeder Spieler kann durch Drücken des Control Sticks **▲** oder **▼** ein Schiff wählen. Sobald das gewünschte Schiff markiert ist, drücken Sie den **A**-Knopf zum Bestätigen. Sie gelangen dann zu den Handicap-Optionen. Sobald auch diese gewählt sind, können die Spieler ihre Schiffe mit den verschiedensten Waffen, Bonusobjekten und Schilden ausrüsten. Manche Schiffe können nicht mit bestimmten Waffen oder Optionen ausgerüstet werden, daher überlegen Sie Ihre Einstellungen gut. Sie haben hier die folgenden Optionen:

Primärwaffen: Wählen Sie zwischen Standard und Verbessert.

R2-Einheit verfügbar: Manche Schiffe können eine R2-Einheit für Notreparaturen mit an Bord führen.

Sekundärwaffen: Wählen Sie zwischen Protonentorpedos, Erschütterungsraketen, Splitterraketen oder KEINE.

Sekundärwaffenart: Standard, Verbessert, Zielsuchend und Verbessert zielsuchend stehen Ihnen für die Sekundärwaffen zur Auswahl.

Schilde: Wählen Sie die Schildstärke zu Beginn.

Zielcomputer: Wählen Sie zwischen Normal, Verbessert und AUS.



VERBINDUNG MIT DEM GAME BOY ADVANCE

Dieser Spieltitel ermöglicht eine Verbindung mit einem Game Boy Advance Videospiel-System. Um den Game Boy Advance mit einem NINTENDO GAMECUBE zu verbinden, wird ein NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel benötigt (separat erhältlich). Lies die Anleitung, die dem Kabel beiliegt, um weitere Informationen zum Verbinden zu erhalten.

Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike bietet zwei Spielern die Möglichkeit, ihre Game Boy Advance (separat erhältlich) an den NINTENDO GAMECUBE für den Einsatz in Mehrspieler-Gegner-Schlachten anzuschließen. Hierdurch haben die beiden Spieler die Möglichkeit, dem eigenen Flügelmann Befehle zu erteilen, ohne dass der Gegner zu früh diese strategischen Manöver mitbekommt.

HINWEIS: Für das Spielen des Mehrspieler-Gegner-Modus von **Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike** ist kein Game Boy Advance erforderlich.

Während des Spiels können die folgenden Befehle an den Flügelmann über das Steuerkreuz erteilt werden:

Oben - FORMIEREN: Dem Anführer folgen und ihn unterstützen.

Links/Rechts: Diese Befehle variieren von Mission zu Mission.

Unten - HALTEN: Der Verbündete soll die aktuelle Position HALTEN.

Um diese Funktion benutzen zu können, müssen die Spieler ihre Controller und den Game Boy Advance wie folgt anschließen:

Controller Spieler 1: Anschlussbuchse für Controller 1
Game Boy Advance

Spieler 1: Anschlussbuchse für Controller 3

Controller Spieler 2: Anschlussbuchse für Controller 2
Game Boy Advance

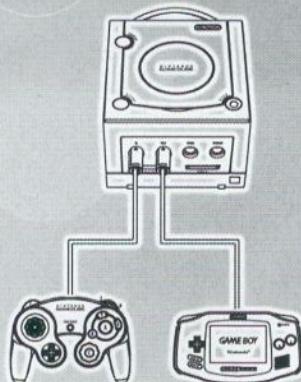
Spieler 2: Anschlussbuchse für Controller 4

Im Abschnitt **Verbinden der Systeme** unterhalb finden Sie Hinweise zum Anschluss des NINTENDO GAMECUBE und des Game Boy Advance.

VERBINDEN DES NINTENDO GAMECUBE UND DES GAME BOY ADVANCE

Was Sie benötigen:

NINTENDO GAMECUBE	1
NINTENDO GAMECUBE Controller	1
Game Boy Advance	1
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike Game Disc	
NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel	



VERBINDEN DER SYSTEME

Bitte befolgen Sie die Anweisungen zum Spielstart auf Seite 5.

Stecken Sie nach dem Starten des Spiels das NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel (separat erhältlich) in die Anschlussbuchse für Controller 2 und/oder 4.

Verbinden Sie das Kabel mit dem Game Boy Advance und schalten Sie den Game Boy Advance EIN.

HINWEIS: Stecken Sie kein Kabel ein oder verbinden Sie einen Game Boy Advance, den Sie nicht auch benutzen möchten.

CREDITS

FACTOR 5

Directed By
Julian Eggebrecht

Lead Software Engineer
Holger Schmidt

Technical Lead Engineer
Thomas Engel

Software Engineers

Jens Petersam

Florian W. Sauer

Mike Keith

Sigmund Vik

Tony Wong

Dean Giberson

Nicolas Fournel

Achim Moller

Stefan Schulze

Production Manager

Brian D. Krueger

Mission Design Directors

Chris Klie

Albert Chen

Jamie Uhrmacher

Chris Crawford

Chris Cates

Matthias Worch

Art Direction

Paul Topolos

Art & Animation

Mario Wagner

Bastian Hoppe

Jim Moore

Kursad Karatas

Gaurav Mathur

Arne Langenbach

Additional Art & Animation

Armando Afre

David Stripinis

Ole Goethe Roesstad

Technical Artist

Alisha Piccirillo

Cutscenes

Tobias Richter

Sound Design &

Video Production

Production

Rudolf Stember

Music Director

Chris Huelsbeck

Additional Music

Jake Jacobson

LUCASARTS

Producer

Brett Tosti

QA Lead

Johnny Szary

QA Assist. Lead

Mark Montuya

QA Testers

Isaiah Webb

John Lowenthal

Patrick Bratton

Tim Temmerman

Saul Arizaga

Eric Erbes

Star Wars Content

Supervisor

Justin Lambros

Technical Artist

Hans Winold

Voice Director

Will Beckman

Senior Voice Editor

Cindy Wong

Assistant Voice Editors

G.W. Childs

Harrison Deutsch

Voice and International Coordinator

Jennifer Sloan

CAST

Admiral Ackbar,
Imperial Officer
2, Boba Fett,
Wedge,
Wingman 5

Chris Cox

Luke Skywalker
Bob Bergen

C-3PO, Crix Madine,
Imperial Pilot 2,
Imperial Recruiter, Yoda
Tom Kane

Commander 4, Emperor,
Imperial Officer 1, Rebel
Soldier 2, Scientist,
Wingman 1

Nick Jameson

Han Solo, Stormtrooper 3,
Transport Captain 1,
Transport Captain 3
Lex Lang

Sarkli, Rebel Soldier 1,
Stormtrooper 2,
Commander 3, Wingman 4



Robin Atkin Downes

Leia Organa

Joyce Kurtz

Narrator, Commander 2,
Wingman 1

Denny Delk

Lando Calrissian
Obba Babatunde

General Rieekan
Dan Barton

Imperial Pilot 1
Steve Ballantine

Hobbie, Commander 6,
Windy

Andrew Chaikin

Jabba Guard,
Officer 1, Owen,
Rebel Trooper,
Commando,
Commander 1
Pat Fraley

Derlin, General Dodonna,
Wingman 2
Wayne Grace

Biggs

Tom Kenny

Darth Vader ,
Transport Captain 2
Scott Lawrence

Imperial Base Commander
Bob Machray

Frigate Commander
Lynne Maclean

Commander 7, Fixer,
Obi-wan, Simulator Voice,
Stormtrooper 1, Tycho,
Wingman 3

Tim Omundson

Commander 5, Imperial
Generic, Wingman 6

Dave Walsh

Original *Star Wars* music
composed by
John Williams
(P) & © Lucasfilm Ltd. & TM.
All rights reserved.
Used under authorisation.
Published by Bantha Music
(BMI).

Administered by and/or co-
published with
Warner-Tamerlane Music
Publishing Corp.

Motion Capture provided by
hDuse of m0ves, Los
Angeles, CA.

DivX™ video provided by
Factor 5 and DivXNetworks
MusyX™ Audio System

Star Wars™ arcade games
courtesy of Atari, Inc.

Manager of International
Production
Darragh O Farrell

Localisation Producer
Huan-Hua Chye

International Lead Tester
Phillip Berry

Senior Product Marketing
Marcella Churchill

Product Marketing
Logan Parr

Marketing Coordinator
Greg Rosenfeld

Public Relations Manager
Heather Twist Phillips

Public Relations Specialist
Alexis Mervin

Public Relations Internet
Specialist
Ronda Scott

Sales and Channel
Marketing
Meredith Cahill
Tim Moore
Katy Walden
Mike Maguire
Greg Robles
Alyx Huynh

Internet Marketing
Jim Passalacqua
Chris Adams
Paul Warner
Nu Opapongpand

Manual Editor
Brett Rector

Manual Writer
Mike Gallo

Manual & Package Design
Blind Mice Studio

Very Special Thanks
George Lucas

ACTIVISION UK
Senior Vice-President
Scott Dodkins

General Manager
LucasArts Europe
Sarah Ewing

Senior Brand Manager
Keely Brenner

Head of Publishing
Services
Natalie Ranson

Creative Services Manager
Jackie Sutton

Localisation Project
Manager
Mark Nutt

Publishing Services
Coordinator
Trevor Burrows

European Operations
Manager
Heather Clarke

Production Planners
Lynne Moss, Victoria Fisher

ACTIVISION GERMANY

Marketing Manager
Stefan Luludes

PR-Manager
Bernd Reinartz

PR-Executive
Julia Volkmann

Brand Manager LucasArts
Markus Neumann

Brand Managers
Stefan Seidel
Thomas Schmitt

IT & Web Manager
Thorsten Hübschmann

German Localisation
Effective Media GmbH

